

Tankens vindlar

Om språk, minne och berättande

P.Gärdenfors

December 17-18, 2011

Första delen av denna bok är ett direkt plagiat av en förgående bok - Hur Homo blev sapiens¹. Detta tyder på lättja och bristande fantasi och avsaknad av formuleringsglädje. Ett otyg som visserligen inte är brottsligt men djupt beklämnande och en följd av den lätthet den nya dator tekniken innebär i fråga om textframställning. Klippa och klistra i sin prydo.

Bortsett från de första plagierade artiklarna innehåller inte texten så värst så mycket om tänkandet som inte är sprunget ut ur sunt bondförnuft. Att vi tar omvärlden till hjälp i vårt tänkande innebär knappast att tänkandet läcker och inte kan situeras i en mänsklig hjärna. Att säga att vi tänker med händerna och känner med käppen är bara metaforer. Att bara detta skall innebära en radikal omvärdering från hjärnan som program till reglerteknik är naivt. Visst datormetaforen som förklaring till hjärnans är förlegad och har väl aldrig riktigt på allvar tagits bokstavligt. Minnet som är specifikt lokaliserat i datorn fungerar helt annorlunda i hjärnan. Minnet är troligen inte lokaliserat och sökvägarna är associativa och inte systematiskt adresserade. Vad som är glömt kan ibland återuppväckas genom lämpliga associationsbanor. Vidare varje gång ett minne aktiveras modifierar själva processen minnet självt. Den fashionable modellen för hjärnans funktion är numera given av så kallade neurala nätverk som misstänks simulera vad som egentligen försiggår i hjärnan. Medan datorn är seriell kan de neutrala nätverken hantera många parallella processer. Nätverket är vidare inte lokaliserat och betydligt stabilare. Skador och luckor kan kringgå och till en viss del repareras. Man talar om hjärnans flexibilitet, åtminstone under de första levnadsåren.

Vad är känslor bra för? Det är ofta inga problem att finna evolutionära förklaringar för allt möjligt. Och känslor är inga undantag. Känslorna tillåter prioriteringar. En känsla av skräck får en att lämna allt annat som ligger för handen. Stämningsslägen är också viktiga stödjefunktioner till vårt handlande. Känslor av behag och obehag tillåter oss att kategorisera olika tankar och begrepp. Ibland är man bara varse om att en tanke är obehaglig utan att direkt kunna identifiera dess innehåll. Men vad orsakar känslor? r de komplexa mentala fenomen eller är de så prosaiska att det endast rör sig om hormonell stimulans. Känslor utgör med andra ord ingenting annat än konsekvenser av relativt enkel kemi och kan inte bara simuleras utan rent av provoceras fram via droger. Med andra ord om vi vill vara lyckliga och känna oss tillfreds räcker det med medicinering, d.v.s. drogtagande, eller mera krasst uttryck att bli narkoman.

Det skriftliga språket har ändrat förutsättningarna för det talande. En revolution som på allvar iscensattes i och med boktryckarkonsten. Fotografiet hade även en viss inverkan

¹ Just recenserad

på konsten, inte genom att ta död på den, utan att frigöra den från dess rent representativa funktioner. Fotograferandet i sin tur utvecklade en ny bildestetik som även inverkade på konsten (man brukar speciellt farmhäva Degas och hans snapshotsaktiga kompositioner. Den rörliga bilden filmen innebar en ny revolution. Till en början var filmen bara en ren avfilmning av teaterstycket, sedan utvecklades en kinematografisk estetik, som bland annat betonats av Walter Benjamin. Filmen kunde klippas och redigeras, och därmed tillåta tvära kast i form av scenväxlingar och perspektivförskjutningar. Den extrema närbilden blev ett av filmens signum. Som Benjamin påpekade i filmen kunde man se förlopp som aldrig egentligen hade inträffat² Sedan kom olika filmhastigheter samt trickfotografering som i och med den digitala tekniken blev oerhört mycket mera sofistikerad.

Med de nya möjligheter som datortekniken numera erbjuder, så kallat multi-media, borde detta ha vittgående på själva berättandet. Författaren presenterar ett antal olika scenarier för framtida utveckling som dock är påfallande fantasilösa. I princip går de ut på större interaktivitet med mediet. I stället för att läsa en roman med ett linjärt händelseförlopp bestämt av författaren, kan virtuella världar skapas, i vilken läsaren kan bli en av romankaraktärerna och själv bestämma handlingen. Men hur skall detta i praktiken genomföras? Antalet möjligheter växer exponentiellt och ingen författare kan förutsäga alla och framför allt inte ha tid till att skriva ner dem. terstår då att de olika alternativa scenarierna genereras via olika parametervärden som läsaren/aktören själv väljer. Detta blir lätt stereotyp, och den totala upplevelsen degenererar till att spela ett dataspel i en fyrkantig virtuell värld. I viss mening har vi då gått full cirkel, istället för att erbjuda en läsare ett mer eller mindre fullödigt konstverk, uppmanas denne istället att dagdrömma, och istället för att skapa sina egna inre världar prackas på redan förfärdigade. Det hela kan inte utgöra annat än en förflockning och utarmning av fantasin.

När det gäller interaktivitet med datorn finns det redan ett utmärkt sätt att så göra nämligen att programmera. I själva verket är detta urtypen för ett verkligt interaktivt agerande med datorn. Jo högre nivån är på detta agerande, desto mera passiviserande är det. Men givetvis att programmera är krävande, så mycket enklare är det inte att bara trycka på knappar eller klicka på ikoner. Datorns uppgift i undervisningen är oklar. Författaren presenterar några uppenbara invändningar mot den förhärskande visionen, eller snarare bristen på en sådan. Att bara okritiskt leta upp information på nätet stimulerar knappast fantasin eller utvecklar kreativiteten.

Författarens attityd till datorn avslöjas genom hans förkastande av den ursprungliga interaktionen medelst kommandon. Med avsmak talar han om MS-DOS och UNIX. Nästa steg, pekningen på ikoner, vilket han uppenbarligen anser vara ett framsteg utgör uppenbarligen en infantilisering. Slutklämmen att kunna kommunicera med datorn via tal kommer i slutändan innebära att förmågan att läsa och skriva kommer att bli obehövlig. Med andra ord en kulturell regresssion. I själva verket kan man argumentera att själva ambitionen, samt möjligheten, att göra interaktionen med datorn mer och mer användarvänlig, deflekterar den naturliga evolutionen av mediets krav på användaren. Om den ursprungliga kommandotekniken hade fått utvecklas hade säkert nya fenomen utvecklats, vilka hade

² Man tänker på den roterande kameran som jag fick se utnyttjas i Kina i början av 2000-talet i samband med stora grupp-porträtt. För en utomstående betraktare skulle man se en våg av leenden utbreda sig synkron med kamera positionen, på den färdiga bilden skulle alla le.

varit svåra att förutsäga. De spekulativa förutsägelser författaren ägnar sig åt har mycket gemensamt med klassiska framtidsvisioner, säg från tidigt 1900-tal i vilka personatorer eller internet inte förekommer, men däremot flygande bilar. Framtidsvisioner dateras i allmänhet mycket snabbt (vilket inte betyder att de ibland i retrospekt, åtminstone när det gäller vissa aspekter, kan upplevas som visionära. Vi behöver bara tänka på U-båten Nautilus i en av Jules Vernes berättelser.).

Slutligen människan är en flexibel varelse vars tänkande har gått långt utöver vad den biologiska evolutionen har syftat till, om man nu tillåts att metaforiskt tillskriva evolutionen ett syfte. Människan är en biologisk varelse adapterad till vissa betingelser. Hur mycket kan vi förändra dessa innan människan ej längre förblir en människa? I ett kosmiskt perspektiv kan givetvis postulera en fortsatt utveckling av människan, nu i symbios med en mer och mer artificiell verklighet, men detta är en utveckling som inte tar hänsyn till lycka och kan bara utmynna i ett främlingskap och en slutgiltig utplåning i en process som aldrig var planerad eller i enlighet med vår vilja.

December 18, 2011 **Ulf Persson:** *Prof.em, Chalmers U.of Tech., Göteborg Sweden* ulfp@chalmers.se